

2020ff – Ein Klimawandelmusiktheater

2.2e) Spielanleitung: Fressen und gefressen werden.

Bitte sparsam mit Kopien umgehen!

Dieses Rollenspiel soll helfen, als Gruppe in einen Modus spielerischer Interaktion hineinzufinden und sich gleichzeitig auf unterhaltsame Weise mit einem ausbalancierten ökologischen Gleichgewicht auseinanderzusetzen.

Wenn man sich mehrere Runden lang auf seine Regeln einlässt, können hinter der verspielten und teilweise bewusst ein wenig „albernen“ Oberfläche tiefere Einsichten hervortreten. Gleichzeitig wächst schrittweise die Verantwortung der Gruppe füreinander und für das gemeinsame, übergeordnete Ziel des Überlebens. Seinen Reiz bezieht das Spiel daraus, dass gerade die naheliegendsten Überlebensstrategien („möglichst viel fressen“ oder „sich möglichst oft fortpflanzen“) nach einer Weile zum Aussterben aller führen können, während gerade die scheinbar Schwächsten und Inaktivsten (Insekten und Wiese) die größten Überlebenschancen haben.

Diese Zusammenhänge sollten aber den Spieler*innen nicht gleich zu Beginn erklärt werden, sondern sie sollten die Chance erhalten, sie spielerisch selbst zu erleben und ihre eigenen Schlussfolgerungen zu ziehen. Es sollte deshalb nicht die gesamte Spielanleitung an die Spieler*innen ausgeteilt werden, sondern nur die fünf Steckbriefe der einzelnen Kreaturen, die sich am Ende dieser Datei finden.

1) Vorbereitung

Der oder die Spielleiter*in liest den Einleitungstext vor.

Einleitungstext

Wie in jedem Biotop geht es auch in unserem vor allem um Eines: Ums Überleben.

In unserem Biotop gibt es fünf verschiedene Kreaturen: Raubkatzen – Rehe – Vögel – Insekten – Wiese (natürlich ist eine Wiese in Wirklichkeit ein eigenes Biotop, aber das hätte unser Spiel zu kompliziert gemacht).

Jede dieser Kreaturen spielt für das Gesamtbiotop eine wichtige Rolle und für jede gibt es eine Reihe von festen Verhaltensweisen, die nicht verändert werden können: Wer frisst wen? Wer pflanzt sich wie fort? Wer lebt wo?

Außerdem gibt es Spielregeln, an die sich alle halten müssen, weil das Spiel sonst nicht funktioniert. Eine dieser Regeln lautet zum Beispiel: Wenn der Jäger alles richtig gemacht hat, dann muss das Beutetier sich von ihm fressen lassen.

2) Einteilung der Gruppen

Nachdem der Einleitungstext verlesen wurde, sucht sich jede*r Spieler*in eine Rolle aus. Grundsätzlich dürfen alle ihre Rollen frei wählen. Die Anzahl muss nicht gleich verteilt sein, es sollten aber alle fünf Gruppen vertreten sein. Die Spieler*innen können sich beraten und Absprachen bezüglich der Gruppengrößen treffen.

Die Spieler*innen finden sich zu fünf Gruppen zusammen – es gibt also eine Raubkatzengruppe, eine Rehgruppe, eine Vogelgruppe usw. Falls eine Gruppe nur aus einem Spieler oder einer Spielerin besteht, ist auch dies in Ordnung (sie wird allerdings nicht lange überleben...).

3) Regeln für alle

Anschließend erläutert der oder die Spielleiter*in die „Regeln für alle“.

Die drei Grundregeln

- Es geht darum, zu überleben.
- Die Tiere bestimmen selber darüber, wie oft sie sich vermehren oder wie oft und wie viel Beute sie jagen.
- Die Pflanzen beobachten und reagieren.

Regeln für die Spielrunden und Todesarten

- Das Spiel besteht aus mehreren Runden. Jede Runde dauert drei Minuten. Der/die Spielleiter*in eröffnet mit einem lauten akustischen Signal (zum Beispiel mit einem Gongschlag) die jeweilige Spielrunde. Nach drei Minuten erklingt erneut das Signal: Die Runde ist beendet.
- Wer gefressen wird, stirbt sofort und geht an den Rand des Spielfeldes.
- Wer innerhalb einer Spielrunde (= drei Minuten) nichts zu Fressen bekommen hat, stirbt am Ende dieser Runde und geht an den Rand des Spielfeldes.
- Die „Wiese“ stirbt nicht schnell und plötzlich – sie verkümmert langsam. Genauere Details sind auf ihren Rollenblättern zu finden (s.u.).

Regeln für die (Wieder-)geburt

- Wer gestorben ist und am Rand des Spielfeldes steht, wartet dort, bis jemand von den noch Lebenden „Nachwuchs!“ ruft. Erst dann kann der oder die Wartende das Spielfeld wieder betreten. Je nachdem, wer „Nachwuchs“ gerufen hat, wird man als entsprechende Kreatur „wiedergeboren“. Wer als Insekt gestorben ist, kann also z.B. als Raubkatze wiedergeboren werden, wenn es eine Raubkatze war, die „Nachwuchs“ gerufen hat.
- Die wartenden Spieler am Rand können es sich nicht aussuchen, als was sie wiedergeboren werden: Der erste „Nachwuchs“-Ruf nach ihrem Tod gilt. Falls mehrere Spieler am Rand warten, entscheidet die Reihenfolge ihres Todes darüber, wann sie wieder auf das Spielfeld zurückkehren. Wer schon am längsten wartet, darf als Erste(r) wieder zurückkehren.

Zielsetzung und Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn...

- a) alle Gruppen gestorben sind. In diesem Fall gibt es nur Verlierer.
- b) nur eine einzelne Gruppe überlebt hat. Auch in diesem Fall gibt es nur Verlierer, weil sich diese einzelne Gruppe nicht mehr ernähren kann und bald aussterben wird.
- c) für die Dauer von mindestens 2-3 Runden ein stabiles Gleichgewicht erreicht wurde, das „ewig“ so weitergehen könnte. Das heißt: Leben und Geburt, Fressen und Gefressenwerden, Bestäuben und Vermehren müssen so ausbalanciert sein, dass keine Kreatur auszusterben droht. In diesem Fall haben all diejenigen Gruppen gewonnen, die noch leben und an diesem stabilen Gleichgewicht aktiv beteiligt sind.

d) Falls es allen fünf Gruppen gemeinsam gelingt, für die Dauer von mindestens 2-3 Runden ein solches stabiles Gleichgewicht aufrechtzuerhalten, haben *alle* gewonnen.

4) Regeln und Verhaltensweisen der einzelnen Gruppen

Jede Gruppe erhält einen Steckbrief mit den Regeln und Verhaltensweisen ihrer Rolle (siehe unten, am Ende dieses Dokumentes). Die Spieler*innen machen sich gruppenintern die Regeln und Verhaltensweisen für ihre Gruppe klar.

Falls das Spiel zum ersten Mal gespielt wird, können einige Aktionen optional ausprobiert und geklärt werden. So können zum Beispiel übungsweise nur die Raubkatzen und die Rehe die Spielfläche betreten. Gemeinsam wird ausprobiert, wie das „Jagen und Fressen“ und das „Sich fressen lassen“ auf eine Weise funktionieren kann, die nicht in ein wildes Fangenspielen oder in ein sofortiges Gemetzel ausartet: Wie schnell können sich Raubkatzen und Rehe bewegen, wie groß muss die Spielfläche und der Bewegungsradius sein, damit beide grundsätzlich überhaupt eine Chance zum Überleben haben?

Insgesamt lassen die Spielregeln viele Freiheiten. Es kann deshalb im Verlauf des Spiels immer wieder zu Unklarheiten und Zweifelsfällen kommen. In solchen Fällen gilt: Wo es keine Regel gibt, kann experimentiert und variiert werden. Wo zwei Gruppen sich nicht einigen können, entscheidet der/die Spielleiter*in. Die Entscheidung muss plausibel begründet sein.

5) Die erste Runde: Wiese, Insekten und Rehe

Sobald alle Verhaltensweisen und Regeln geklärt und verstanden sind, eröffnet der/die Spielleiterin mit einem akustischen Signal die erste Runde und sagt an: „Die Wiese tritt auf“.

Nach einer Minute sagt der/die Spielleiterin an: „Die Insekten treten auf“.

Nach einer weiteren Minute sagt der/die Spielleiterin an: „Die Rehe treten auf“.

Nach insgesamt drei Minuten beendet der/die Spielleiterin mit dem akustischen Signal die erste Runde. Er/sie fragt die Spieler*innen: „Haben alle etwas zu Essen bekommen?“. Wenn jemand nichts zur Essen bekommen hat, geht er oder sie an den Rand des Spielfeldes.

6) Die zweite Runde: Die Vögel kommen dazu

Der/die Spielleiterin eröffnet mit dem akustischen Signal die zweite Runde und sagt an: „Die Vögel treten auf. Achtung Insekten, seht euch vor!“.

Nach drei Minuten beendet der/die Spielleiterin mit dem akustischen Signal die zweite Runde. Er/sie fragt die Spieler*innen: „Wer wurde gefressen? Haben alle etwas zu Essen bekommen?“. Wenn jemand nichts zur Essen bekommen hat, geht er oder sie an den Rand des Spielfeldes. Wenn jemand gefressen wurde, sollte er oder sie bereits am Rand des Spielfeldes stehen.

7) Die dritte Runde: Die Raubkatzen kommen dazu

Der/die Spielleiterin eröffnet mit dem akustischen Signal die dritte Runde und sagt an: „Die Raubkatzen treten auf. Achtung Rehe und Vögel, seht euch vor!“.

Nach drei Minuten beendet der/die Spielleiterin mit dem akustischen Signal die dritte Runde. Er/sie fragt die Spieler*innen: „Wer wurde gefressen? Haben alle etwas zu Essen bekommen?“. Wenn jemand nichts zur Essen bekommen hat, geht er oder sie an den Rand des Spielfeldes. Wenn jemand gefressen wurde, sollte er oder sie bereits am Rand des Spielfeldes stehen.

8) Vierte und folgende Runden

Nun sind alle Kreaturen im Spiel. Die Rolle des Spielleiters besteht darin, alle drei Minuten eine neue Runde zu eröffnen und zwischen den Runden zu fragen: „Wer wurde gefressen? Haben alle etwas zu Essen bekommen?“. Außerdem beobachtet er oder sie das Geschehen und beendet das Spiel, wenn eine der oben beschriebenen Zielsetzungen erreicht ist.

9) Reflektion und Strategie

Sobald das Spiel einmal komplett durchgespielt wurde, sollte ein Reflektionsphase eingeschoben werden. Je nachdem, wie das Spiel ausgegangen ist, können dabei unterschiedliche Fragen gestellt werden.

Falls das Biotop ausgestorben ist, lautet die Frage: Woran lag es? Was hätten die Spieler*innen anders machen können, damit das Biotop überlebt?

Falls nur ein Teil des Biotops überlebt hat: Woran lag es, dass nicht alle Kreaturen überleben konnten? Was haben diejenigen richtig gemacht, die überlebt haben? Was haben diejenigen falsch gemacht, die nicht überlebt haben?

In allen drei Fällen kann gefragt werden: Was bedeutet „Überleben“ und was ist die richtige Strategie, um es zu erreichen? Möglicherweise war die erste Runde stark von einem Wettbewerb zwischen den verschiedenen Kreaturen geprägt: Jede Gruppe hat gegen die andere gekämpft und dies hat möglicherweise letztlich dazu geführt, dass alle oder mehrere Kreaturen ausgestorben sind.

Falls ein stabiles Gleichgewicht erreicht wurde: Woran lag es? Was haben die Spieler*innen richtig gemacht?

10) Optional: Wiederholungsdurchgang mit verbesserter Strategie

Falls die Zeit und das Interesse der Spieler*innen es zulassen, kann das Spiel anschließend mit einer verbesserten Strategie wiederholt werden.

2020ff: Fressen und gefressen werden Steckbrief „Raubkatzen“

Bitte sparsam mit Kopien umgehen!

Die wichtigsten Regeln für alle

- Es geht darum, zu überleben.
- Ihr bestimmt selber, wie oft ihr euch vermehrt oder wie oft und wie viel Beute ihr jagt.
- Wer gefressen wird, stirbt sofort und geht an den Rand des Spielfeldes.
- Wer innerhalb einer Spielrunde (= drei Minuten) nichts zu Fressen bekommen hat, stirbt am Ende dieser Runde und geht an den Rand des Spielfeldes.
- Wer gestorben ist, steht als Nachwuchs zur Verfügung.

Verhaltensweisen der Raubkatzen

- Die Raubkatzen schleichen sehr langsam durch den Raum und fauchen.
- Wenn dir ein Vogel oder ein Reh zu nahe kommt, dann kannst du sie fressen. Du schleichst dich sehr leise und langsam an, tippst ihn oder sie plötzlich an und rufst: „Happ!“
- Wenn du gefressen hast, dann ruhe dich aus.
- Wenn du dich ausgeruht hast, gehe zum Verdauen auf die Wiese und sage: „Shit!“
- Wenn du eine andere Raubkatze triffst, dann könnt ihr euch vermehren. Werft euch einen Luftkuss zu und ruft beide zusammen: „Nachwuchs!“
- Insekten interessieren dich nicht. Du frisst sie nicht, sie stören dich nicht, du kannst sie völlig ignorieren.

Regeln für die Raubkatzen

- Die Raubkatzen fressen nur Vögel und Rehe.
- Sie werden von niemandem gefressen.
- Wenn eine Raubkatze eine Runde lang nichts gefressen hat, stirbt sie.
- Wenn zwei Raubkatzen Nachwuchs bekommen haben, erklären sie ihm die Verhaltensweisen und Regeln der Raubkatzen und unterstützen ihn so lange, bis er alles verstanden hat.

2020ff: Fressen und gefressen werden

Steckbrief „Rehe“

Bitte sparsam mit Kopien umgehen!

Die wichtigsten Regeln für alle

- Es geht darum, zu überleben.
- Ihr bestimmt selber, wie oft ihr euch vermehrt oder wie oft und wie viel ihr frisst.
- Wer gefressen wird, stirbt sofort und geht an den Rand des Spielfeldes.
- Wer innerhalb einer Spielrunde (= drei Minuten) nichts zu Fressen bekommen hat, stirbt am Ende dieser Runde und geht an den Rand des Spielfeldes.
- Wer gestorben ist, steht als Nachwuchs zur Verfügung.

Verhaltensweisen der Rehe

- Die Rehe bewegen sich anmutig, leise und scheu durch den Raum.
- Wann immer es dir möglich ist, weidest du die Wiese: „njam njam njam...!“. Du brauchst eine gesunde Wiese und viel Zeit zum Essen, sonst wirst du nicht satt. Wenn du nicht satt geworden wirst, werden deine Bewegungen langsamer.
- Zum Verdauen gehst du zur Wiese und sagst: „Shit!“.
- Wenn du eine Raubkatze triffst, dann nimm dich in Acht: Sie will dich fressen.
- Wenn du ein anderes Reh triffst, dann könnt ihr euch vermehren. Werft euch einen Luftkuss zu und ruft beide zusammen: „Nachwuchs!“

Regeln für die Rehe

- Die Rehe fressen nur von der Wiese.
- Nur wenn ihr Feind, die Raubkatze, ein Geräusch macht oder sich auffällig bewegt, können die Rehe fliehen. Wenn die Raubkatze keinen Fehler macht, sich vorsichtig anschleicht und schnell zuschlägt, dann lässt das Reh sich fressen.
- Wenn ein Reh eine Runde lang nichts gefressen hat, stirbt es.
- Wenn zwei Rehe Nachwuchs bekommen haben, beschützen sie ihn vor den Raubkatzen und erklären ihm die Verhaltensweisen und Regeln der Rehe so lange, bis er alles verstanden hat.

2020ff: Fressen und gefressen werden

Steckbrief „Vögel“

Bitte sparsam mit Kopien umgehen!

Die wichtigsten Regeln für alle

- Es geht darum, zu überleben.
- Ihr bestimmt selber, wie oft ihr euch vermehrt oder wie oft und wie viel ihr frisst.
- Wer gefressen wird, stirbt sofort und geht an den Rand des Spielfeldes.
- Wer innerhalb einer Spielrunde (= drei Minuten) nichts zu Fressen bekommen hat, stirbt am Ende dieser Runde und geht an den Rand des Spielfeldes.
- Wer gestorben ist, steht als Nachwuchs zur Verfügung.

Verhaltensweisen der Vögel

- Die Vögel flattern durch den Raum und pfeifen.
- Wenn du eine Raubkatze triffst, dann nimm dich in Acht: Sie will dich fressen.
- Wenn dir ein Insektenschwarm zu nahe kommt, dann kannst du fressen. Du tippst ein oder mehrere Insekten an und rufst: „pick!“. Du musst dich den Insekten langsam nähern und schnell zuschlagen, sonst fliegen sie weg.
- Auch in der Wiese findest du Essbares. Aber es braucht Zeit, es zu finden. Du musst die Wiese mindestens drei- bis viermal umkreisen, ehe du sie antippen und „pick!“ rufen kannst.
- Wenn du einen anderen Vogel triffst und ihr beide satt seid, dann könnt ihr euch vermehren. Werft euch einen Luftkuss zu und ruft beide zusammen: „Nachwuchs!“.

Regeln für die Vögel

- Die Vögel fressen nur Insekten oder Nahrung, die sie auf der Wiese finden.
- Nur wenn ihr Feind, die Raubkatze, ein Geräusch macht oder sich auffällig bewegt, können die Vögel fliehen. Wenn die Raubkatze keinen Fehler macht, sich vorsichtig anschleicht und schnell zuschlägt, dann lässt der Vogel sich fressen.
- Wenn ein Vogel eine Runde lang nichts gefressen hat, stirbt er.
- Wenn zwei Vögel Nachwuchs bekommen haben, beschützen sie ihn vor den Raubkatzen und erklären ihm die Verhaltensweisen und Regeln der Vögel so lange, bis er alles verstanden hat.

2020ff: Fressen und gefressen werden Steckbrief „Insekten“

Bitte sparsam mit Kopien umgehen!

Die wichtigsten Regeln für alle

- Es geht darum, zu überleben.
- Ihr bestimmt selber, wie oft ihr euch vermehrt oder wie oft und wie viel ihr frisst.
- Wer gefressen wird, stirbt sofort und geht an den Rand des Spielfeldes.
- Wer innerhalb einer Spielrunde (= drei Minuten) nichts zu Fressen bekommen hat, stirbt am Ende dieser Runde und geht an den Rand des Spielfeldes.
- Wer gestorben ist, steht als Nachwuchs zur Verfügung.

Verhaltensweisen der Insekten

- Die Insekten schwirren durch den Raum und summen. Sie bewegen sich am liebsten im Schwarm.
- Die Insekten sind sehr anpassungsfähig. Sie können sehr vieles fressen.
- Wenn eine Raubkatze oder ein Reh verdaut hat („shit!“), fliegt ihr hin – dort gibt es leckeres Essen: „njam njam njam...!“.
- Wenn ein Tier gestorben ist, fliegt ihr hin – dort gibt es leckeres Essen: „njam njam njam...!“.
- Wenn ihr merkt, dass die Wiese euch anlächelt, lasst ihr euch anlocken – je schöner sie lächelt, desto lieber, denn nur dann gibt es dort süße Pollen. Das ist euer Lieblingsessen – ihr seid so begeistert, dass ihr der Wiese gemeinsam einen Luftkuss zuwerft. Anschließend nascht ihr von den Pollen: „njam njam njam...!“.
- Auch wenn die Wiese nicht lächelt sondern eher traurig guckt, könnt ihr euch von ihr ernähren. Aber es ist nicht ganz so lecker und ihr werft ihr deshalb keinen Luftkuss zu.
- Wenn ihr einen Vogel trifft, nehmt euch in Acht! Er will euch fressen.
- Wenn ihr wollt, könnt ihr euch vermehren. Werft euch Luftküsse zu und ruft zu zweit oder zu mehreren: „Nachwuchs!“

Regeln für die Insekten

- Wenn ein Insekt eine Runde lang nichts gefressen hat, stirbt es.
- Insekten sind kurzsichtig. Nur wenn ihr Feind, der Vogel, sich in ihrer unmittelbaren Nähe schnell bewegt, können sie wegfliegen. So lange er weiter weg ist oder sich langsam bewegt, können sie ihn nicht wahrnehmen.
- Wenn Insekten Nachwuchs bekommen haben, nehmen sie ihn in die Mitte ihres Schwarms und schützen ihn so davor, sofort gefressen zu werden.

2020ff: Fressen und gefressen werden Steckbrief „Wiese“

Bitte sparsam mit Kopien umgehen!

Die wichtigsten Regeln für alle

- Es geht darum, zu überleben.
- Wer gestorben ist, geht an den Rand des Spielfeldes. Dort steht er oder sie als Nachwuchs zur Verfügung.

Eigenarten der Wiese

- Von außen betrachtet tut die Wiese scheinbar nicht viel. Sie sitzt oder liegt auf dem Boden und macht sich breit. Im Unterschied zu den Tieren, die aktiv jagen, kann sie nur beobachten und reagieren.
- So lange es der Wiese gut geht, sitzt sie da und lächelt. Wenn es ihr schlecht geht, guckt sie traurig und beginnt zu verwelken. Je schlechter es ihr geht, umso trauriger und welker sieht sie aus. Wenn es ihr wieder besser geht, beginnst du dich langsam wieder aufzurichten und zu lächeln.
- Die Wiese braucht nicht viel zum Überleben. Sie ernährt sich selbst. So lange du nicht durch schlechte Einflüsse gestört wirst, lächelst du.
- Um sich fortzupflanzen, braucht die Wiese Insekten, die sie bestäuben. Lächle die Insekten an. Wenn es dir drei Mal gelungen ist, ein Insekt anzulocken und von ihm einen Luftkuss zu bekommen, rufst du „Nachwuchs“ und kannst dich vergrößern.
- Der Dünger der Raubkatzen und Rehe („Shit!“) ist eine gute zusätzliche Ernährung. Wenn du ab und zu gedüngt wirst, dann lächelst du zufrieden.
- Wenn ein Stück Wiese zu viel gedüngt wird – zum Beispiel häufiger als fünf, sechs Mal pro Runde – dann wird aus deinem Lächeln ein angestregtes Grinsen: Die Wiese ist überdüngt. Irgendwann wird aus dem Grinsen eine hässliche Grimasse. Wenn du länger als eine komplette Runden lang immerzu Grimassen schneiden musst, stirbst die Wiese langsam.
- Du wirst von den Rehen geweidet. Ein oder zwei Rehe stören dich nicht. Wenn es aber zu viele werden und sie dauerhaft fressen, geht es der Wiese schlecht. Wenn es mehrere Runden lang so bleibt, stirbt sie langsam.
- Ab und zu pickt sich ein Vogel einen Wurm. Das stört dich nicht. Wenn es zu viele Vögel werden oder wenn die Vögel sich zu viele Würmer picken, weil sie keine Insekten mehr finden, geht es der Wiese schlecht. Wenn es mehrere Runden lang so bleibt, stirbt sie langsam.

Regeln für die Wiese

- Du kannst die genannten Eigenarten nicht verändern. Aber je genauer du das Geschehen um dich herum beobachtest, umso besser kannst du dich ihm anpassen.
- Dass es der Wiese schlecht geht, bedeutet nicht, dass sie sofort stirbt. Zunächst schonst du nur deine Kräfte und beobachtest weiter. Negative Einflüsse können durch andere, positive Einflüsse ausgeglichen werden. Erst wenn über längere Zeit nur noch negative Faktoren zusammenkommen, stirbt die Wiese.
- Ein einzelnes Wiesenstück (= eine einzelne Spieler*in) ist anfälliger gegen Störungen als mehrere Wiesenstücke. Es ist schneller überdüngt und schneller abgeweidet.
- Was ist „zu viel“ und „zu wenig“? Wann beginnt es der Wiese schlecht zu gehen und wann erholt sie sich wieder? Finde es heraus. Die Wiese hat viel Zeit und beobachtet. Je länger sie beobachtet, umso besser merkt sie, ob die Dinge im Gleichgewicht sind und kann darauf reagieren.